

1



FICHA DESCRIPTIVA DE BUENA EXPERIENCIA CON USO DE TIC

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	EL CÓMIC, IMAGEN AL SERVICIO DE LA NARRACIÓN	
ENLACE RELATIVO A LA PRÁCTICA	lenguajextorres.blogspot.com	
NOMBRE ESTABLECIMIENTO	COLEGIO DON ORIONE QUINTERO	
RBD	1858-9	
REGIÓN	QUINTA	COMUNA QUINTERO
PROFESOR RESPONSABLE	XIMENA TORRES ARANCIBIA	
E-MAIL	ximenatorresarancibia@gmail.com	
FONO CONTACTO ESCUELA	32-2930101	
NIVEL EDUCATIVO	SECTOR DE APRENDIZAJE	CONTENIDO CURRICULAR
OCTAVO BÁSICO	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos escritos y audiovisuales ajustados a propósitos y requerimientos del nivel, que pueden incluir, por ejemplo: cómics, presentaciones simples, dichos y refranes, odas, diálogos dramáticos, revistas impresas y electrónicas, correo electrónico, biografías personales. • Aplicación del proceso general de escritura (planificación, escritura, revisión, reescritura, edición) ajustándose al texto y a los requerimientos de la tarea, con énfasis en aspectos formales y temáticos propios del nivel.
DURACIÓN DE LA PRÁCTICA	4 semanas	

Contexto escolar

El proyecto “Cómic, la imagen al servicio de la narración” se ejecutó en un Establecimiento Particular Subvencionado con financiamiento compartido inserto en un ambiente sociocultural limitado por su aislamiento geográfico.

Los alumnos pertenecen a un nivel sociocultural medio, aunque con una gran cantidad de familias vulnerables pertenecientes a programas de ayuda social que, a pesar de sus limitaciones, manejan la informática a nivel usuario y especialmente las redes sociales.

El establecimiento cuenta con una sala de computación con 40 equipos para un trabajo individual y colectivo.

Resumen

El proyecto “Cómic, la imagen al servicio de la narración” surge como estrategia para visualizar el razonamiento de los estudiantes y su proceso creativo en relación a los textos narrativos. El docente que aplique este proyecto debe tener un manejo de las herramientas del procesador de textos para apoyar a los alumnos en el proceso de producción de los cómics y estructura del mismo.

Los resultados de esta experiencia son favorables no sólo en términos de aprendizaje, sino también en la transversalidad de ámbitos valóricos como el trabajo en equipo, el compañerismo, el trabajo entre pares, entre otros. Si bien el trabajo estaba orientado a resolver problemáticas centradas en la narrativa, el proyecto mejoró claramente habilidades relacionadas con la comprensión de lectura, razonamiento lógico y coherencia textual de una manera lúdica y evidentemente motivadora.

Recurso TIC utilizado

Se utilizó el procesador de textos, dado que este programa básico es el más difundido y manejado a nivel de usuario tanto por profesores como de alumnos. Además ofrece funcionalidades (insertar imágenes y formas, cuadros de textos, Word art, autoformas, entre otras) a las que el estudiante no está acostumbrado a utilizar, y que son pertinentes al trabajo de la creación de cómic.

Consideraciones relevantes para la implementación

Para la realización de esta experiencia e implementarla es necesario contar con un laboratorio de informática y el procesador de textos instalado en cada uno de ellos, además de una impresora operativa. Además de las coordinaciones administrativas necesarias para acceder a él con los estudiantes durante el período que dure el proyecto.

Idealmente, tener a Internet para extraer imágenes y el uso del software educativo “Historietas para contar” extraído de catálogo red.

Motivación del docente para implementar esta experiencia

Mi motivación para llevar a cabo esta experiencia era lograr que los alumnos interiorizaran los modelos de escritura creativa, aprovechando la capacidad de éstos para visualizar y convertir en imágenes sus escritos narrativos. Esta habilidad y el manejo que los niños y jóvenes tienen acerca de la informática y redes sociales me llevó a experimentar con una actividad centrada en las imágenes para apoyar la narración como es el caso de la producción de cómic.